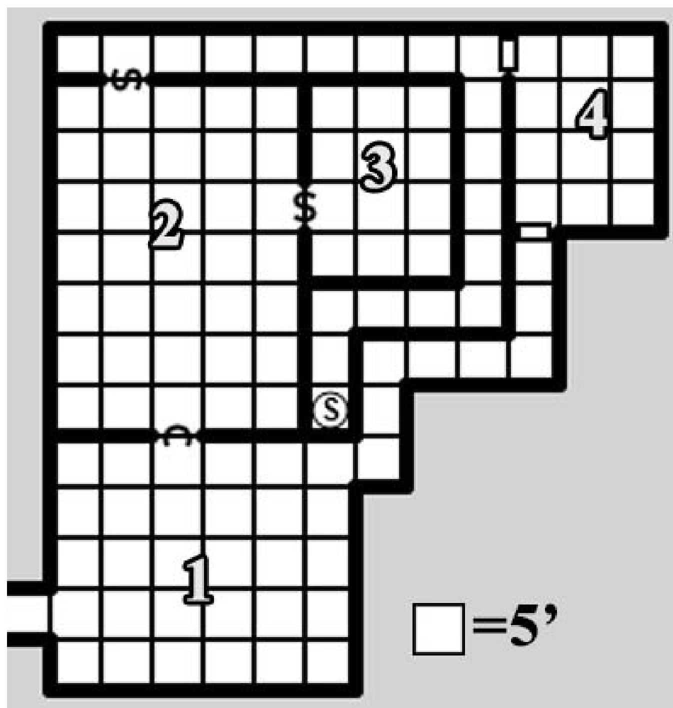
Соседи

Егор Рюмшин
(Redrick)

Это простое логово-подземелье из нескольких комнат. В качестве отдельного приключения пользы от него мало, зато такими миниатюрными комплексами из 3-7 комнат можно легко заполнить более крупную структуру, например, городскую канализацию или уровень мегаподземелья.



В этих руинах недавно поселился безумный карлик-людоед. Бросьте d6; 1-4 — он дома (комната 2), 5-6 — его нет.

1. Естественная сигнализация. Здесь растёт огромный гриб-крикун. Если на него падает свет или кто-то проходит рядом, гриб издаёт оглушительный вопль. Вопль наносит 1 пункт урона всем существам в радиусе 30 футов, а также предупреждает каннибала в комнате 2.
Стены и потолок из сырых и потрескавшихся камней. С севера тянет гнильцой. В углу валяется сабля с позолоченной рукоятью (80 золотых).
Дверь на севере заложена булыжниками с той стороны, чтобы предупредить появление незванных гостей.

2. Жилище людоеда. Безумный карлик с топором и в кольчуге. В бою будет прыгать и раскачиваться на свисающих с потолка цепях.
В помещении стоит жуткий смрад (спасбросок или тошнота 2 раунда), на цепях висят крючья и клетки, на некоторых виднеются относительно свежие части человеческих тел. Одно из тел почти целое; не хватает только левой ноги. На пальце можно обнаружить кольцо с печаткой в форме женской головы с вьющимися рогами (пропуск в тайный храм Иштар). Здесь есть кострище, над ним котелок с мясным варевом и старый спальный мешок неподалёку.
За одним из камней в стене спрятан тайник; небольшой деревянный сундук (заперт, в случае неудачной попытки взлома выпускает облачко газа на взломщика; 2d6 урона или 1d4 со спасброском). Внутри 100 зм, 2 золотых кольца, серьга с рубином.
Северная стена скрывает потайную дверь за самодельной дыбой. Восточная стена — потайную дверь за драным занавесом в пятнах крови. Южный вход в комнату заложен камнями.

3. Пусто. Комната затянута паутиной. На восточной стене — зеркало в массивной бронзовой раме с оскаленными жуткими мордами. Зеркало позволяет пройти в Зазеркалье; попасть туда можно, только если ваш двойник с той стороны мёртв. В южной стене — древний очаг.

4. Невеста. Чья-то старая спальня. Кровать под балдахином, от которой осталось больше плесени, чем настоящей древесины и ткани. На кровати лежит гуль в полуистлевшем подвенечном платье.
Северная дверь заперта, южная — открыта. Напротив кровати стоит такой же полусгнивший сундук. Внутри 215 золотых.

S: Слёзы Иштар. Горельеф, изображающий полногрудую женщину с рогами. Женщина держит перед собой чашу с чистой водой (один глоток). Испивший из чаши получает постоянный +1 к спасброскам от болезней.